



Surakarta

- ☎ 644 33 19 09
- ✉ info@laplazoletaartesanos.es
- 🌐 www.laplazoletaartesanos.es
- 📷 [_laplazoleta_](https://www.instagram.com/_laplazoleta_)
- 📘 [Samuel.Riviere.Art](https://www.facebook.com/Samuel.Riviere.Art)

Reglas del juego



Historia

Este juego de estrategia abstracto nació en las islas de Java (Indonesia) en el siglo XVII, tendría su Origen en La ciudad de Surakarta, de aquí su nombre. Las primeras versiones se jugaban en la arena y tenían como fichas piedras contra conchas.



Final de juego:

Para ganar la partida, tienes que ser el primero en capturar las 12 fichas de tu oponente.

Si ninguno de los dos jugadores puede moverse, la partida se termina por acuerdo mutuo, entonces, el ganador es el jugador con el mayor número de piezas en juego.

Rondas de juego:

Normalmente se juegan al menos 2 partidas para determinar el ganador, si quedan empatados, tendrán que hacer una tercera partida para obtener el ganador.

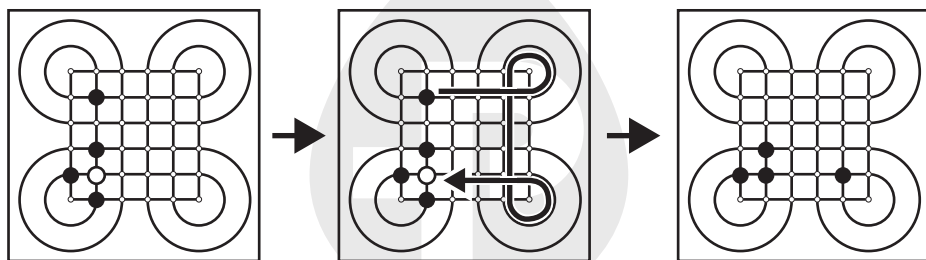
Se pueden hacer rondas más largas de 5 por ejemplo.





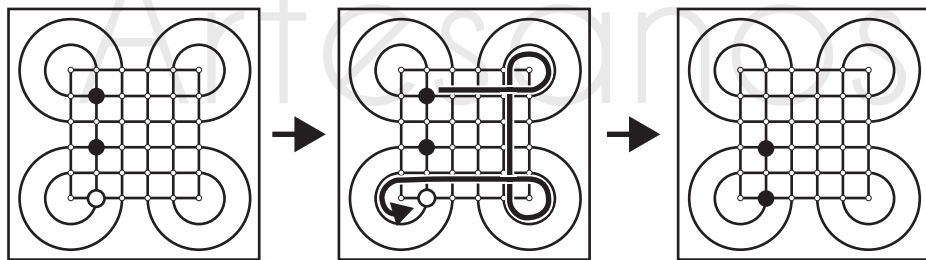
Ejemplo de captura 2:

Para capturar la ficha blanca ○, El jugador negro ●, tiene que pasar por el arco situado a la derecha para luego bajar por el segundo arco y capturarla.



Ejemplo de captura 3:

Para capturar la ficha blanca ○, El jugador negro ●, tiene que pasar por el arco situado a la derecha para luego bajar por el segundo arco, seguir a la izquierda por el tercero arco y capturarla.



Reglas del juego

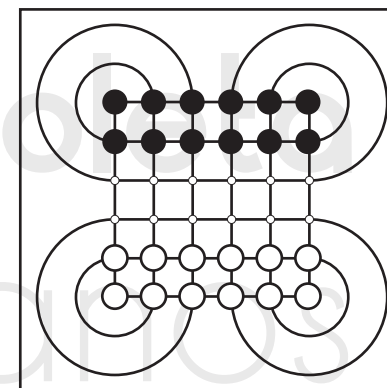
Objetivo del juego:

El primer jugador que consigue capturar todas las fichas del oponente (12 en total), gana la partida.

Preparación del juego:

Antes de empezar la partida, tienes que colocar las fichas como se muestra en el gráfico:

12 negras ● y 12 blancas ○.





Turno del jugador:

Los jugadores echan a suerte quién empieza primero y luego se alternan los turnos.

Alternativamente los jugadores juegan, pueden hacer unas de las siguientes acciones: Capturar o Mover una ficha. Pero en ningún momento pueden ejecutar ambas acciones.

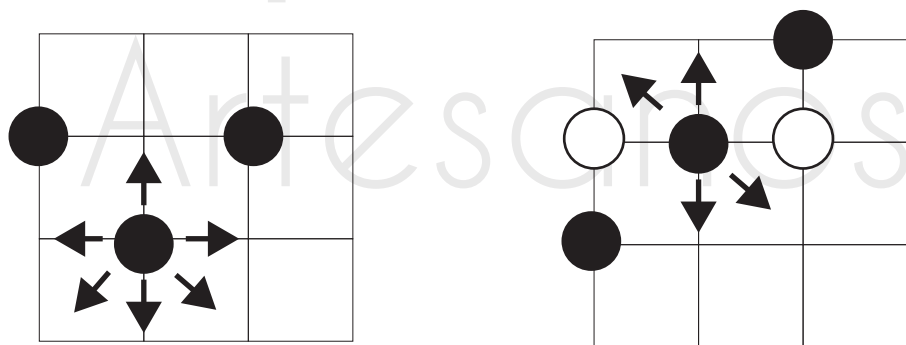
Movimiento:

Las fichas solo pueden estar en las intersecciones del tablero

Se puede mover una ficha en cualquier dirección, siempre y cuando no esté ocupada por otra ficha enemiga o propia.

Sólo se pueden avanzar hacia casillas desocupadas; no se permite saltar sobre las piezas.

Ejemplos:



Capturas:

Para capturar una pieza es obligatorio pasar antes por al menos un arco (situado en las esquinas del tablero), el camino tiene que estar libre de obstáculos.

Para pasar dentro de un arco no es necesario estar justo al lado, simplemente la ficha tiene que estar en la misma línea que el arco para poder entrar.

La captura se realiza por substitución.

La captura es opcional (nunca es obligatoria).

Ejemplo de captura 1:

Para capturar la ficha blanca \bigcirc , El jugador negro \bullet , tiene que pasar por el arco situado a la derecha para luego bajar y capturarla.

